



MUSEUMSKUNDE

FACHZEITSCHRIFT FÜR DIE MUSEUMSWELT

Die Fachzeitschrift *Museumskunde* bietet vertiefende, vielseitige Positionen zu aktuellen museumsspezifischen Themen. Die Zeitschrift wurde 1905 als Ausdruck der Zusammengehörigkeit von Museumsfachleuten gegründet und setzt sich seitdem mit relevanten Themen für das Museumswesen auseinander. Die *Museumskunde* wird seit 1917 vom Deutschen Museumsbund herausgegeben.

www.museumsbund.de

ISSN 0027- 4178

2019

MUSEUMSKUNDE

FACHZEITSCHRIFT FÜR DIE MUSEUMSWELT

Update

Museen im digitalen Zeitalter

Aktuelle Entwicklungen im Blick

Museen und Forschung

Zukunftsperspektiven:

Thesen der Volkswagenstiftung

BUND
DEUTSCHER
MUSEUMS
BUND

Das Stadtlabor

Digital

EINE PARTIZIPATIVE FORM
DER DIGITALEN MUSEUMSPRAXIS

Von FRANZISKA MUCHA



ABB. 1 — *Frankfurt Jetzt!* © CC-BY-SA, Historisches Museum Frankfurt, Foto: Stefanie Kösling.

Digitale Museumspraxis bezeichnet den ganzheitlichen Umgang mit Praktiken der Kultur der Digitalität im Museumsbereich. Das Historische Museum Frankfurt hat den Begriff im Rahmen eines drittmittelgeförderten Pilotprojekts benutzt, um während der Laufzeit von drei Jahren (2016–2019) digitale Strukturen und Kompetenzen quer durch alle Arbeitsbereiche zu entwickeln. Mit Blick auf die Entwicklungen im englischsprachigen Diskurs zeigt sich, dass dezentrale Arbeitsweisen und partizipative Ausrichtung die digitale Reife und Kompetenz von Kulturinstitutionen fördern können. Dagegen sind fehlende Expertisen und geringe Investitionen die größten Hürden für die Entwicklung.

DIGITALE MUSEUMSPRAXIS IM HISTORISCHEN MUSEUM FRANKFURT

Digitale Museumspraxis bezeichnet den ganzheitlichen Umgang mit Praktiken und Paradigmen der digitalen Kultur im Museumsbereich. Der Begriff betont die praktische Auseinandersetzung mit digitalen Mitteln im Rahmen der täglichen Museumsarbeit und wurde von Merete Sanderhoff in der Publikation *Sharing is Caring*¹ geprägt. Als das Historische Museum Frankfurt 2016 den Begriff *digitale Museumspraxis* einführte, knüpfte es an die in der Publikation beschriebenen Ideen der OpenGLAM Bewegung an und machte die Öffnung für User*innen, den Zugang zu kulturellem Erbe und die praktische Herangehensweise zu Grundlagen seiner Arbeit.

Das Ziel war die Entwicklung von nachhaltigen, inklusiven und vielstimmigen Projekten, die nicht allein aus der Perspektive des Museums gedacht waren, sondern die Anforderungen verschiedener Usergruppen erfüllten. Unter dem Motto *User First* wurde darum der Austausch mit einem losen Netzwerk an Expert*innen, Fokusgruppen, Museumsbesucher*innen und Kolleg*innen zum Herzstück der digitalen Museumspraxis. Hinzu kamen Methoden des *Design Thinking* und der agilen Projektentwicklung, die zu einer produktiven Arbeitstheze führten: In der digitalen Museumspraxis stehen Museumshaltung, das Netzwerk von verschiedenen Partner*innen, die Projektentwicklung und technische Komponenten in einem iterativen Verhältnis, das immer wieder getestet, evaluiert und weiterentwickelt werden muss. Diese Idee wurde als

Schaubild zusammen mit einer Serie von Beiträgen im Museumsblog² zur Vermittlung und Verhandlung der Strategie benutzt. Sie betont die Prozessualität der digitalen Museumspraxis und stellt einen Kontrapunkt zu linear gedachten Strategiepapieren dar.

In drei Jahren digitaler Museumspraxis hat das Historische Museum Frankfurt Projekte quer durch alle Abteilungen und Arbeitsbereiche umgesetzt. Sie reichen von täglicher Social-Media-Kommunikation und einem Website-Relaunch über einen Multimedia-Guide bis hin zum Beginn einer Online-Sammlung und dem *Stadtlabor Digital*. Aus jedem einzelnen Beispiel leiten sich interessante Lernerfahrungen ab, etwa die Einführung von Creative-Commons-Lizenzen oder die Entscheidung für eine Web-App als Multimedia-Guide. Dieser Artikel blickt genauer auf die digitale Erweiterung des *Stadtlabors*, der partizipativen Outreach-Methode des Historischen Museums Frankfurt. Angesichts einer Museumslandschaft, in der viel Interesse für digitale Werkzeuge und Partizipation besteht, aber auch Missverständnisse und Lernbedarf für beide, sollen unsere Erfahrungen reflektiert und mit folgenden Fragen abgeklöpft werden: Wie können Museen an die Praktiken und Bedürfnisse der User*innen anknüpfen? Welches Verhältnis haben digitale und partizipative Museumspraxen? Wie wird digitale Museumspraxis konkret umgesetzt? Wie entwickeln Museen die Kompetenz, um sinnvoll und selbstbestimmt an der Kultur der Digitalität teilzuhaben?

WECHSELWIRKUNGEN VON PARTIZIPATIVER UND DIGITALER MUSEUMSPRAXIS

Die digitale Museumspraxis ging im Historischen Museum Frankfurt immer Hand in Hand mit einer partizipativen Grundhaltung. Im Rahmen der Neukonzeption arbeitet das Museum seit 2010 mit partizipativen Methoden,³ die unter dem Schirmbegriff *Stadtlabor* zusammengefasst sind und auf dem Selbstverständnis des Museums als Forum für die Frankfurter*innen basieren. Der Forumsgedanke lässt sich mit dem *Museum Values Framework* von Sue Davies definieren als „*driven by the conviction, that users are the co-owners of the museum and, as such, visitors are encouraged to get involved in creating meaning from the collections.*“⁴

Dieser Ansatz beruht auf einer konstruktivistischen Haltung, welche die Mitgestaltung des Museums und Benutzung der Sammlung anstrebt und für eine Demokratisierung der Kulturinstitution eintritt. Es liegt nahe, die vom Internet ermöglichten Praktiken des offenen Teilens, sozialen Aushandelns und kreativen Remixens mit diesen Gedanken zu verknüpfen oder wie Nina Simon 2010 forderte, von den „*lessons of participation pouring out of the social Web*“⁵ zu lernen. Allerdings negieren solche einseitigen Sichtweisen die Tatsache, dass das Internet neben partizipativen Tendenzen auch die Kommerzialisierung und Entfremdung von demokratischen Entscheidungsprozessen fördert. Felix Stalder kontrastiert diese beiden politischen Bewegungen als „*Commons*“ versus „*Postdemokratie*“ und stellt dem naiven Glauben einer selbsterfüllenden Prophezeiung eine strukturelle Analyse gegenüber: Er sieht die „*Verbreiterung der sozialen Basis kultureller Prozesse*“ in vielen unterschiedlichen sozial-historischen Entwicklungen begründet, die heute zu einer „*Kultur der Digitalität*“⁶ verwoben sind und zu deren charakteristischen Praktiken Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität gehören.

Als kritische Beobachterin zwischen Forschung und Praxis bringt Jenny Kidd die mit dem Digitalen verknüpften Erwartungen auf den Punkt: „*There is a tendency to see the digital as a way of opening up access, democratizing heritage and broadening its scope, but these things are never inevitable, and need to be subject to honest and repeated appraisal.*“⁷ Wenn wir im Museum also digitale und partizipative Praktiken miteinander verbinden wollen, müssen wir genau hinschauen: Eine kritische und sorgfältige Auseinandersetzung mit digitalen Plattformen und der Kultur der Digitalität ist genauso unabdingbar wie der

ehrlische Umgang mit partizipativen Grundkonflikten rund um Bedeutungshoheit und Autorschaft.

Wie haben wir diese komplexen Fragen im Historischen Museum Frankfurt behandelt? Das *Stadtlabor Digital* soll als Fallbeispiel dienen, um die Zusammenarbeit mit User*innen und die Entwicklung von digitalen Werkzeugen zu untersuchen.

ENTWICKLUNGSPROZESS DER SCHNITTSTELLE STADTLABOR DIGITAL

Das Stadtlabor hat in seiner zehnjährigen Geschichte im Historischen Museum Frankfurt ganz unterschiedliche Formen angenommen: co-kreative Ausstellungen in verschiedenen Stadtteilen, Sommertouren mit künstlerischen Interventionen und kritischen Rundgängen, ein kollaboratives Filmprojekt, eine neue Ausstellungsfläche im Museum, ein Sammlungsscheck und eine digitale Erweiterung. Zentral ist dabei immer der Gedanke des gegenwartsorientierten Forums für die Stadt und ihre Bewohner*innen. Die Projektleiterin Susanne Gesser und die Kuratorin Angela Jannelli formulieren ihre Arbeitsweise so: „*Wir arbeiten auf der Grundlage der geteilten Expertise und schließen daraus, dass wir nur gemeinsam mit den 730.000 Frankfurt-Expert/innen die Stadt der Gegenwart erfassen und beschreiben können. In den partizipativen Prozess bringt das Museumsteam die kuratorische und organisatorische Expertise ein. Wir strukturieren und moderieren den Prozess und beraten unsere jeweiligen Co-Kurator/innen dabei, ihre Ideen professionell und ansprechend umzusetzen. Sie wiederum sind die Expert/innen für die Stadt und bringen ihr Wissen über die Stadt bzw. ihre Lebenswelt ein.*“⁸

Als ich 2013 anfang, im Stadtlabor-Team zu arbeiten, war bereits klar, dass es zusammen mit der geplanten Ausstellungsfläche im Neubau des Museums auch eine digitale Erweiterung des Stadtlabors zur Eröffnung des Neubaus geben sollte. Die Überlegungen dahinter waren einfach: Immer mehr Beiträge im Stadtlabor-Prozess wurden mit digitalen Werkzeugen entwickelt, digitales Storytelling war in aller Munde, das Smartphone verbreitete sich als ubiquitäre Technik und damit einher ging die steigende Zahl nativ-digitaler Zeugnisse unseres Alltags. Aus dieser Situation heraus fragten wir uns: Wie können wir eine sinnvolle Schnittstelle zu dieser Kultur der Digitalität herstellen? Unser Ziel war das Sammeln und Kuratieren digitaler Beiträge nach dem oben formulierten Stadtlabor-Prinzip. Retrospektiv durchlief die Entwicklung verschiedene Stadien: Das Stadtlabor gab die partizipative Grundhaltung

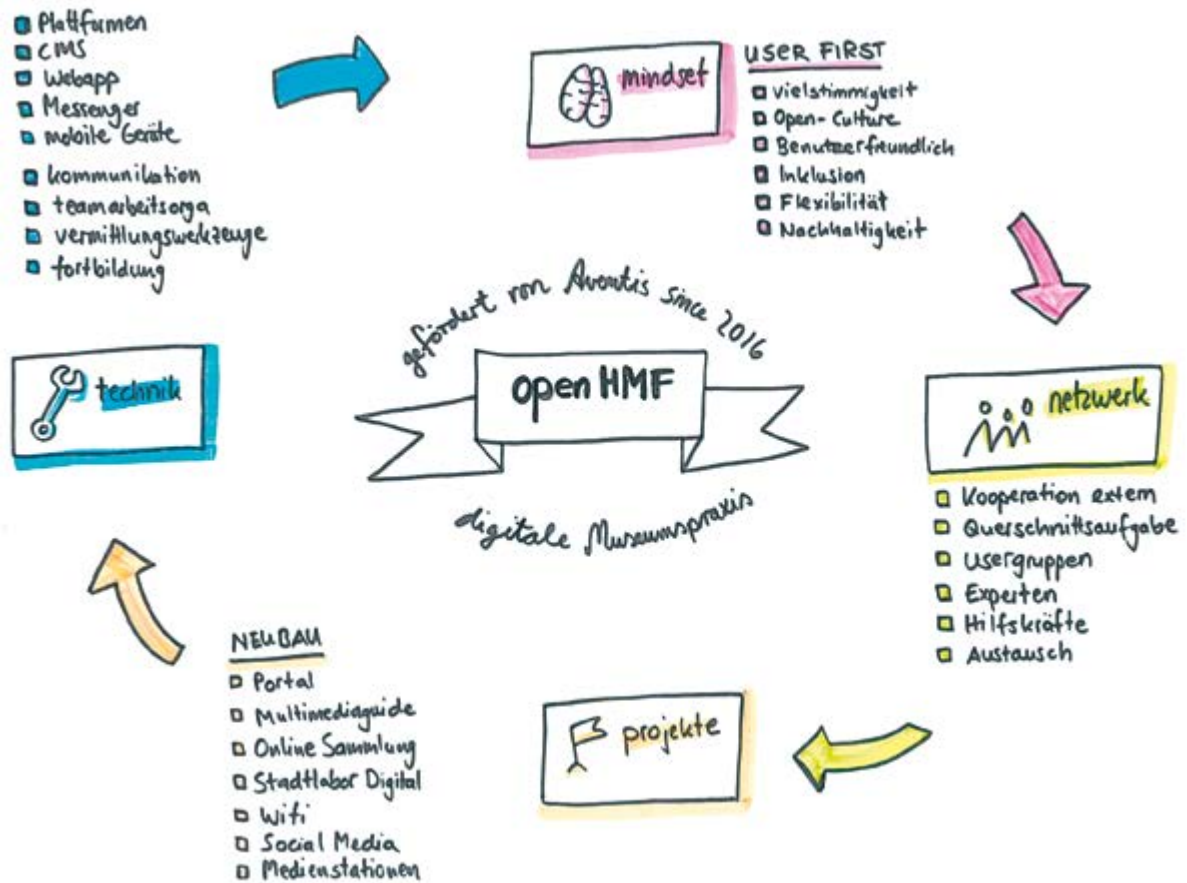


ABB. 2 — Digitale Museumspraxis. © CC-BY-SA, Historisches Museum Frankfurt.

vor, mit der wir in eine explorative Testphase einstiegen, Austausch und Beratung suchten, um dann mit der technischen Realisierung zu beginnen. Es kann nicht oft genug betont werden, wie hilfreich und produktiv die Zusammenarbeit mit einem großen Netzwerk von unterschiedlichen Expert*innen dabei war. Damit sind einerseits die Kolleg*innen von anderen Stadtmuseen gemeint, die ihre Erfahrungen mit partizipativen Plattformen, wie *Vaegen*,⁹ *Stadt-Schreiber*¹⁰ und *Stuttgart neu erzählt*¹¹ bereitwillig mit uns teilten und unser Augenmerk beispielsweise auf Lizenz- und Betreuungsfragen in der co-kreativen Museumsarbeit lenkten. Andererseits profitierten wir immens vom Feedback einer motivierten Fokusgruppe, die uns die Perspektive der User*innen vermittelte. Sie bestand aus digital-affinen Frankfurter*innen, die im Tech- oder Kulturbereich arbeiteten oder als Blogger*innen und Social-Media-User*innen aktiv waren. Wir entwickelten das Format der *Brainstorming Bar*, bei der Museumskolleg*innen und der *Stadtlabor Digital Club* aufeinander-

trafen und in kleinen Gruppen Themen diskutierten. Und wir luden zum Usability-Testessen mit Grüner Soße ein, einer kulinarischen Spezialität Frankfurts, um den Zwischenstand der technischen Umsetzung mit Medienplanern und der Fokus-Gruppe zu testen. Am Ende hatten wir eine lange Liste an Museums- und User*innen-Bedürfnissen gesammelt, die wir in einer Plattform zu vereinen versuchten.

Zur Eröffnung des Museumsneubaus im Oktober 2017 konnten wir auch mit dem Stadtlabor Digital unter www.stadtlabor-digital.de online gehen. Wir stellten die Stadtkarte Frankfurts als zentrale Orientierungshilfe in den Mittelpunkt und boten alternativ einen thematischen Zugang an. Auf der Karte sind dabei viele farbige Markierungen sichtbar, die Beiträge der Stadtlaborant*innen zeigen. Ein einzelner Beitrag kann einen oder mehrere Audio- oder Videoaufnahmen, Fotos und Text beinhalten, er muss an einem Ort auf der Karte positioniert sein und er kann zusammen mit anderen Beiträgen zu einer

Tour verbunden werden. Alle Beiträge sind online sichtbar und können kommentiert werden. Mit einem Account können User*innen selbst Beiträge auf die Plattform hochladen und bearbeiten. Bevor sie veröffentlicht werden, durchlaufen die Beiträge einen redaktionellen Prozess, in dem das Stadtlabor-Team die Inhalte auf Angemessenheit, Rechtfragen und Relevanz überprüft. Aus dem wachsenden Online-Archiv kann eine wechselnde Beitragsauswahl über das Content-Management-System zusammengestellt und auf Medienstationen in der Stadtlabor-Ausstellung im Museum gezeigt werden.

NUTZUNGSWEISEN UND EINBINDUNG DER STADTLABOR-DIGITAL-PLATTFORM

Mit der Veröffentlichung der Website war das Projekt keineswegs abgeschlossen. Vielmehr haben wir damit die eigentliche Live-Testphase begonnen, in der wir mit Fragestellungen und Formaten experimentieren und aus der Nutzung der Plattform lernen.

Form der Partizipation

Das Stadtlabor Digital knüpft an eine co-kreative Form der Beteiligung an. Dieser Prozess ist betreuungsintensiv und bedarf verschiedener Entwicklungsstufen. Auf der digitalen Plattform gibt es kein Forum, in dem eine solche Auseinandersetzung stattfinden könnte. Sie ist nur der Ort, an dem die Beiträge veröffentlicht werden. Die Einladung zur Beteiligung und die Entwicklung der Beiträge braucht nach wie vor einen physischen Rahmen, zum Beispiel einen Workshop im Museum oder in der Stadt. Auf diese Weise werden konkrete Fragen und Themen ausgerufen, beispielsweise *Wie wohnen die Leute?* oder *Orte der Jugend*. Diese bearbeiten die Teilnehmer*innen in begleiteten Workshops.

Art der Beiträge

Die Beiträge im Stadtlabor Digital erzählen persönliche Geschichten von Menschen in Frankfurt in Bezug zur Stadt. Die Veränderung des Stadtbilds, das Ankommen in der Stadt, die Aneignung von Orten und die Erinnerung an bestimmte Räume sind wiederkehrende Motive. Dieses subjektive, durch die eigene Perspektive geprägte Wissen wird mit Hilfe von digitalen Werkzeugen greifbar gemacht. Es kann als Video, Audio, Bild oder Text gesammelt, veröffentlicht, ausgestellt, benutzt und verhandelt werden.

Expertisen

Die digitale Kompetenz, um interessante eigene Beiträge zu



ABB. 3 — **Das Stadtlabor Digital als Plattform für die Stadt.** © CC-BY-SA, Historisches Museum Frankfurt, Foto: Stefanie Kösling.

produzieren, muss sowohl vom Museum als auch von den Teilnehmer*innen erst gelernt werden. Ein Netzwerk aus neuen Expert*innen hilft, die richtige künstlerische, dokumentarische oder narrative Ausdrucksform für die Beiträge zu finden und vermittelt neue Kenntnisse im Umgang mit niedrigschwelligen Smartphone-basierten Technologien.

User*innen

Das Stadtlabor Digital richtet sich an User*innen, die mit digitalen Mitteln etwas Persönliches über die Stadt erzählen wollen. Theoretisch ist damit ein weiterer Teilnehmer*innenkreis definiert. Praktisch zeigt sich jedoch, dass hauptsächlich User*innen, die das Museum bereits mitgestalten, das Angebot wahrnehmen und ihre Hauptmotivation aus dem Erlernen digitaler Erzähltechniken schöpfen. Um die Vielfalt an Perspektiven zu erweitern, arbeitet das Museum mit Keyworker*innen zusammen, die im sozio-kulturellen Bereich aktiv sind und das Stadtlabor Digital nutzen, um die Perspektiven ihrer Zielgruppen mit einer größeren Öffentlichkeit zu teilen. Und schließlich kann das Stadtlabor Digital auch als Sammlungsplattform für medienkünstlerische Arbeiten genutzt werden, die wir im Rahmen von Stipendien fördern.

DAS STADTLABOR DIGITAL ALS BEISPIEL FÜR DIGITALE UND PARTIZIPATIVE MUSEUMSPRAXIS

Das Stadtlabor Digital bietet reichlich Material, um Fragen der digitalen und partizipativen Museumspraxis zu verhandeln. Als Kuratorin des Projekts habe ich mich häufig selbst gefragt, ob wir damit auf dem richtigen Weg sind. Wäre es nicht demokratischer gewesen, dahin zu gehen, wo die User*innen schon sind, statt eine eigene Plattform

zu entwickeln? Oder wäre Crowdsourcing eine attraktivere Form der Online-Beteiligung gewesen? Aus heutiger Perspektive lautet meine Antwort: Beide Optionen sind durchaus interessante Alternativen, die vielerorts erfolgreich umgesetzt werden. Jedoch gilt es dabei immer, die Vor- und Nachteile abzuwägen und sich auch den kritischen Fragen zu stellen. Jenny Kidd schreibt: „*heritage organizations need to gain a better grasp of questions around platform politics, privacy, data misuse, and how all of these things intersect with questions about power.*“¹²

Mit dem Stadtlabor Digital hat sich das Historische Museum Frankfurt dafür entschieden, die strukturellen Herausforderungen des Sammelns und Ausstellens von User-generierten Inhalten selbst mitzugestalten. Im Gegensatz zu Social Media Plattformen, deren Datenschutzrichtlinien, ökonomische Interessen und Lebensdauer oft undurchsichtig sind, nimmt es seine Verantwortung als Gedächtnisinstitution wahr und öffnet sich für digitale Objekte. Harriet Purkis beschreibt diese Form des Kultur-guts so: „*In particular, digital heritage projects that engage with the public in the recording of life stories, make previously invisible heritage, visible for a wider public to access in two ways: content and form. That is, the actual subject matter of the story is told for the first time, and the recording takes on a form as a new piece of digital audio, video or image. Such newly coined digital content can disrupt ideas as to what heritage is.*“¹³

Die Aufgabe der digitalen Museumspraxis ist es jetzt, das Stadtlabor Digital sinnvoll einzubinden, um andere Beitragsarten und Ausdrucksformen zu ermöglichen und die „disruptive“ Energie produktiv zu machen. Die zukünftige Arbeit weist damit in zwei Richtungen: Sowohl die stetige Einbeziehung externer User*innengruppen als auch die Arbeit an der internen digitalen Kompetenz sind notwendig, um als relevanter Akteur an der Kultur der Digitalität teilzuhaben. Im Sinne des postdigitalen Museums¹⁴ ist diese Aufgabe nicht in einer bestimmten Abteilung angesiedelt, sondern vielmehr eine geteilte Expertise, die sich durch alle Bereiche des Museums zieht. Dabei weisen neue britische Studien wie *Culture is Digital*¹⁵ und *One by One*¹⁶ alle in die gleiche Richtung: Kulturinstitutionen fehlt die „digitale Literacy“ — also die Gesamtheit der Fähigkeiten, die in einer digitalen Gesellschaft benötigt werden. Zwei Voraussetzungen sind für sie ausschlaggebend: die Akzeptanz, dass diese Fähigkeiten zum normalen Repertoire der Museumsarbeit gehören und die nötige Finanzierung, um den Lernprozess in Gang zu bringen.

Franziska Mucha

Doktorandin, Information Studies, University of Glasgow
Fellow EU Horizon 2020 Marie-Sklodowska-Curie-Projekt
Participatory Memory Practices (POEM)
Franziska.Mucha@glasgow.ac.uk
Twitter: @FranziskaMucha

Anmerkungen

- 1 Merete **Sanderhoff** (Hrsg.), *Sharing is Caring. Openness and sharing in the cultural heritage sector. Statens Museum for Kunst*, Kopenhagen 2014. Online verfügbar unter: www.smk.dk/en/article/the-sharing-is-caring-anthology/ (letzter Aufruf am 4. März 2019).
- 2 Blog des **Historischen Museums Frankfurt**, online verfügbar unter: blog.historisches-museum-frankfurt.de/tag/digitale-museumspraxis/ (letzter Aufruf am 4. März 2019).
- 3 Susanne **Gesser** u. a. (Hrsg.), *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content: neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*, Bielefeld 2012.
- 4 Sue M. **Davies**, „The museum values framework: a framework for understanding organisational culture in museums“, in: *Museum Management and Curatorship* 28 (4), 2013, DOI: 10.1080/09647775.2013.831247, S. 354.
- 5 Nina **Simon**, *The participatory museum*, Santa Cruz, CA 2010, S. 4.
- 6 Felix **Stalder**, *Kultur der Digitalität*, Berlin 2017, S. 12.
- 7 Jenny **Kidd**, „Public Heritage and the Promise of the Digital“, in: *The Oxford handbook of public heritage theory and practice*, Bd. 1, New York 2018, S. 10.
- 8 Susanne **Gesser** und Angela **Jannelli**, „Gegenwartsorientiert und partizipativ — Die Dauerausstellung ‚Frankfurt Jetzt!‘“, in: *Cura* 2017, Frankfurt am Main 2017, S. 17.
- 9 **VÆGGEN** — *Taking the Museum to the Streets*, online unter: www.youtube.com/watch?v=GlXla0OUcYc (letzter Aufruf am 25. Februar 2019).
- 10 *Stadt-Schreiber*, online unter: www.stadtmuseum.de/stadtschreiber (letzter Aufruf am 25. Februar 2019).
- 11 *Stuttgart neu erzählt*, online unter: www.stuttgart-neu-erzaehlt.de/ (letzter Aufruf am 25. Februar 2019).
- 12 Jenny **Kidd** 2018 (wie Endnote 7), S. 10.
- 13 Harriet **Purkis**, „Making digital heritage about people's life stories“, in: *International Journal of Heritage Studies* 23 (5), 2017, DOI: 10.1080/13527258.2016.1190392, S. 435.
- 14 Ross **Parry**, „The End of the Beginning: normativity in the Post-digital Museum“, in: *Museum Worlds* 1 (1), S. 24–39, 2013, DOI: 10.3167/armw.2013.010103.
- 15 **Department for Digital, Culture, Media & Sport** (Hrsg.), *Culture is Digital*, London 2018, online unter: assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/687519/TT_v4.pdf (letzter Aufruf am 30. September 2018).
- 16 Sally-Anne **Barnes** u. a. (Hrsg.), *Mapping the Museum Digital Skills Ecosystem — Phase One Report: One by One*, Leicester 2018.